

GRA PLANSZOWA

# FAKTY

Zasady gry



GRA IMPREZOWA W DWÓCH WARIANTACH!

## WPROWADZENIE

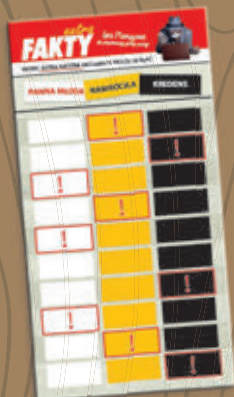
W grze Extra FAKTY każdy z graczy wcieli się w rolę dziennikarza pracującego dla opiniotwórczego tabloidu o nieco wątpliwej renomie. Zadaniem graczy będzie zaproponowanie wziętych tematów, które pozwolą na zamknięcie numeru gazety. Sensacyjne wpadki, gorące romanse, nieprzyzwoite zachowania i różnej maści faux pas doskonale sprawdzą się jako temat numeru. Gracze będą prześcigać się w budowaniu najciekawszych tytułów, po drodze napotykając nieoczekiwane zwroty akcji.

Niektóre z płytek zawierają podkreślone wyrażenia – są to tzw. słowa specjalne, prezentujące gorące newsy ze świata. Każde takie słowo w zakończonym tytule przynosi graczowi dodatkowy punkt.



## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

**DUŻA PLANSZA**  
(do wariantu Kooperacja)



**4 MAŁE PLANSZE**  
(do wariantu Rywalizacja)



**156 PŁYTEK TYTUŁÓW W TRZECZ KOLORACH:**  
białym – płytki podmiotu  
żółtym – płytki orzeczenia



czarnym – płytki dopełnienia



**KOŚĆ**



Gra **Extra FAKTY** oferuje dwa warianty rozgrywki:  
„**Temat na wyłączność**” oraz „**Gorący temat**”.

## „**TEMAT NA WYŁĄCZNOŚĆ**”

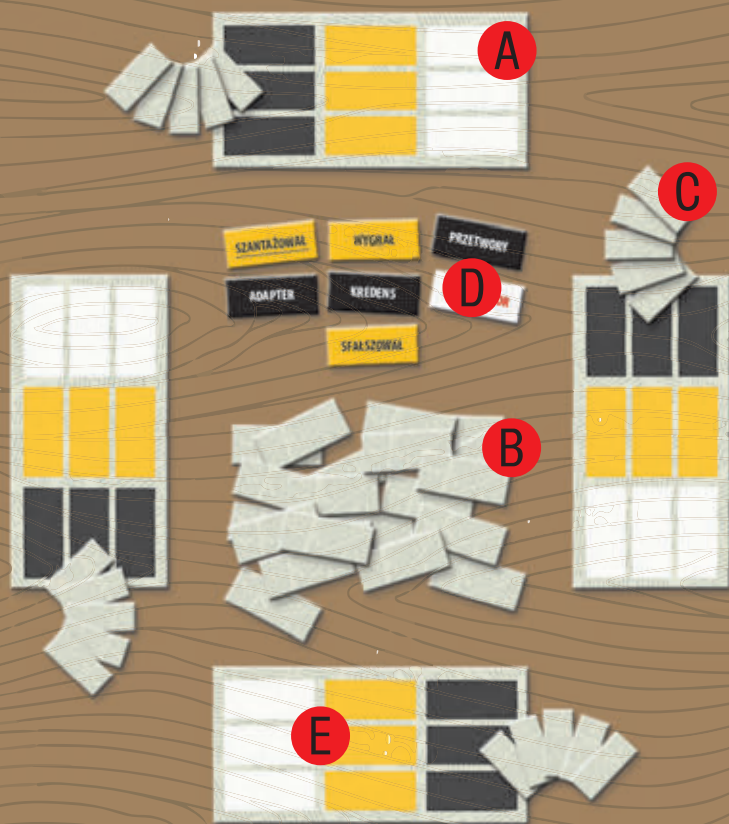
### RYWALIZACJA

#### WPROWADZENIE

W wariacie „Temat na wyłączność” gracze wcielają się w role dziennikarzy pracujących dla różnych gazet. Waszym zadaniem będzie przygotowanie trzech najbardziej wziętych tytułów do tabloidu, do którego piszecie. Musicie się śpieszyć – konkurencja nie śpi i będzie robić wszystko, aby nieco popsuć Wam szyki, choć i Wy nie będziecie ułatwiać innym pracy. Kto pierwszy zamknie swój numer, może liczyć na uznanie i uścisk dłoni redaktora naczelnego – jest więc o co walczyć!

#### PRZYGOTOWANIE DO GRY

- W przypadku gry 2-, 3- i 4-osobowej każdy z graczy dostaje własną planszę **A**, na której kompletować będzie trzy gorące tematy do swojej gazety. Jeżeli będziecie grać w większej grupie osób, podzielcie się na drużyny według uznania.
- Wymieszajcie wszystkie płytki tytułów i połóżcie je zakryte na środku stołu **B**, tworząc pulę płytek.
- Każdy z graczy losowo dobiera 5 płytek i trzyma je w ręku **C** tak, aby nie były widoczne dla pozostałych uczestników zabawy. W przypadku grania w drużynach płytki otrzymują drużyny, a nie pojedynczy gracze! Nie ma limitu płytek, jakie dany gracz może posiadać w ręku.
- Wybierzcie z puli 7 losowych płytek i połóżcie je w widocznym miejscu **D**. Stanowią one pulę tematów cieszących się obecnie największym zainteresowaniem i będą dostępne w wyniku jednej z akcji na kości.
- Jeszcze przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki każdy z graczy umieszcza jedną z trzymanyh w ręku płytek na dowolnym polu na planszy zgodnym z jej rodzajem, czyli na polu o tym samym kolorze co wybrana płytka **E**.



## PRZEBIEG GRY

Zabawa przebiegać będzie przez szereg rund, w trakcie których gracze będą stopniowo kompletować sensacyjne tytuły do swojej gazety.

Grę rozpoczyna uczestnik, który jako ostatni czytał numer jakiegoś tabloidu, od deski do deski rzecz jasna, lub ewentualnie najmłodszy z graczy.

W swojej turze aktywny gracz wykonuje po kolei **DWIE** akcje: **1** i **2**.

**1** Rzuca kością i wykonuje akcję zgodną z wynikiem rzutu:



### Gorący temat

Weź jedną z puli odkrytych płytek. Możesz położyć ją na swojej planszy lub zachować w ręku. Następnie dołóż do puli jedną płytkę z zakrytego stosu.



### Przeciek

Weź jedną płytkę z planszy innego gracza. Możesz położyć ją na swojej planszy lub zachować w ręku.



### Niedźwiedzia przysługa

Usuń jedną płytkę z planszy innego gracza i odłóż ją na stos płytek odrzuconych.



### Sprzeczne informacje

Zamień po jednej płytce na planszach dwóch graczy. W wyniku tej akcji możesz zamienić dowolny rodzaj płytek pomiędzy dowolnymi planszami (włączając swoją), kładąc płytki na polach w odpowiadających im kolorach.



### Gumowe ucho

Weź płytkę z ręki innego gracza. Możesz położyć ją na swojej planszy lub zachować w ręku.



### Bystre oko

Weź jedną z puli zakrytych płytek. Możesz położyć ją na swojej planszy lub zachować w ręku.

## UWAGA!

**Gracz musi wykonać akcję wynikającą z rzutu kostką, chyba że na obecnym etapie gry jest to niemożliwe, np. gdy wszystkie tytuły na planszach graczy są chronione (patrz poniżej).**

② Kładzie jedną z posiadanych w ręku płytek na swojej planszy **LUB** bierze 2 płytki z zakrytego stosu do ręki – w tym wypadku gracz **nie kładzie** żadnej z płytek na planszy.

Przy dokładaniu płytek, czyli tworzeniu tytułu artykułu, gracza obowiązują określone reguły.

## ZASADY KONSTRUOWANIA TYTUŁU:

- Gracz może położyć płytkę na dowolnym polu na planszy zgodnym z jej rodzajem, czyli na polu o tym samym kolorze co wylosowana płytką.
- Dokładając płytkę do tytułu, w którym są już jakieś elementy, należy przestrzegać reguł gramatycznych – co jak co, ale o język ojczysty trzeba dbać!
- Nadrzędną zasadą w konstruowaniu tytułu jest poprawność gramatyczna.

## UWAGA!

**Jeżeli gracz ukończył któryś ze swoich tytułów (dołożył trzecią płytkę do tytułu), wówczas tytuł ten staje się chroniony i nie działają na niego następujące akcje z kości: „Przeciek”, „Sprzeczne informacje”, „Niedźwiedzia przysługa”.**

Za każdym razem, gdy graczowi uda się zamknąć tytuł, musi on odczytać go na głos, tak żeby pozostali gracze mieli okazję odpowiednio skomentować kreatywność konkurencji.

Po wykonaniu **OBU** akcji przez gracza swoją turę rozpoczyna kolejny uczestnik. Jeżeli gracze wykorzystają wszystkie płytki z zakrytego stosu, wówczas należy wymieszać stos płytek odrzuconych i stworzyć z nich nowy stos do dobierania.

## KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy zamknie numer swojej gazety, czyli ułoży trzy sensacyjne tytuły. W takim wypadku ostatnia runda rozgrywana jest do końca – pozostali gracze wykonują swoje akcje w taki sposób, aby wszyscy uczestnicy zabawy rozegrali taką samą liczbę tur. Wówczas następuje podliczanie punktów – ten z graczy, który zgromadził ich najwięcej, okrzyknięty zostaje dziennikarzem roku.

## PUNKTACJA

W wariantcie Rywalizacja punktacja obliczana jest na końcu rozgrywki:

- Każdy zamknięty tytuł na planszy danego gracza daje mu **jeden punkt**.
- Jeżeli w zamkniętym tytule występuje specjalne słowo, gracz otrzymuje **jeden punkt** za każde takie słowo.
- Gracz, który jako pierwszy zamknął numer swojej gazety, otrzymuje **jeden punkt**.
- W przypadku remisu pozostali gracze wybierają „temat na wyłączność” – najbardziej zabawny, zaskakujący lub niesamowity tytuł z planszy jednego z remisujących graczy. Gracz ten otrzymuje **dotatkowy punkt** i wygrywa grę.

# „GORĄCY TEMAT”

## KOOPERACJA

### WPROWADZENIE

W trybie kooperacyjnym gracze wcielają się w role dziennikarzy pracujących dla jednego tabloidu i wspólnymi siłami starają się zamknąć numer, przygotowując najbardziej wzięte tytuły. Redaktor naczelny czeka jednak na konkrety i doceni tylko gotowe tematy. Nic więc dziwnego, że choć cel wspólny, to każdy z graczy będzie chciał ugrać jak najwięcej dla siebie. Zaczynamy!

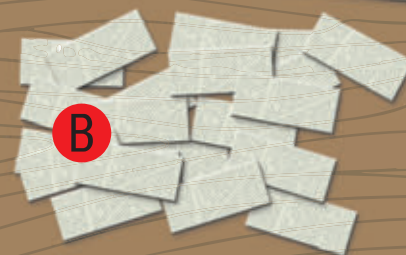
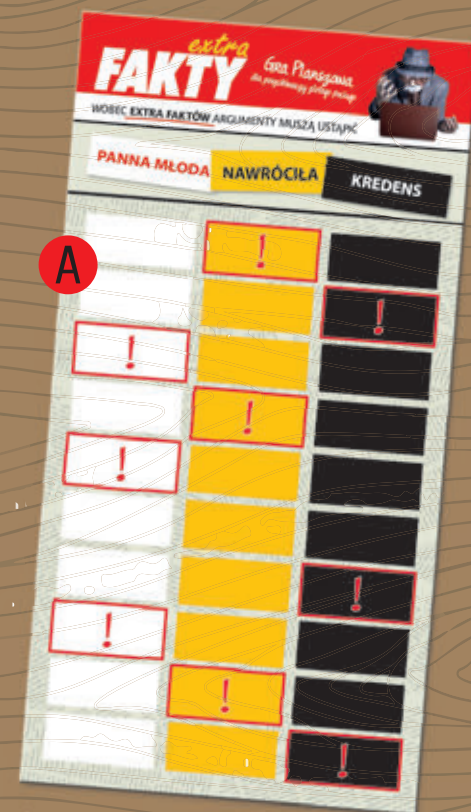
### PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Na środku stołu połóżcie planszę. Jest to pierwsza strona gazety, dla której pracujecie. Waszym zadaniem będzie zappełnić ją najbardziej gorącymi tematami **A**.
- Wymieszajcie płytki tytułów i połóżcie je zakryte w pobliżu planszy, tworząc pulę płytek **B**.
- Zaopatrzcie się w kartkę i długopis do zapisywania punktacji **C**.

### PRZEBIEG GRY

Zabawa przebiegać będzie przez szereg rund, w trakcie których kolejni gracze będą stopniowo zappełniać sensacyjnymi tytułami pierwszą stronę gazety.

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia czytała jakiś tabloid, od deski do deski rzecz jasna, lub ewentualnie najmłodszy z graczy.



W swojej turze aktywny gracz zawsze wykonuje **akcję obowiązkową** oraz ewentualnie **akcję dodatkową**.

### AKCJA OBOWIĄZKOWA:

Gracz bierze 3 płytki z zakrytego stosu, zapoznaje się z nimi, po czym:

❶ jedną obowiązkowo odrzuca na osobny stos płytek odrzuconych;

❷ każdą z pozostałych dwóch może **ALBO** położyć na planszy (jeżeli znajduje się na niej wolne pole w odpowiadającym wylosowanej płytce kolorze), **ALBO** odrzucić.

Przy dokładaniu płytek, czyli tworzeniu tytułu artykułu, gracza obowiązują określone reguły.

### ZASADY KONSTRUOWANIA TYTUŁU:

- Gracz może położyć płytkę na dowolnym polu na planszy zgodnym z jej rodzajem, czyli na polu o tym samym kolorze co wylosowana płytka.
- Dokładając płytkę do tytułu, w którym są już jakieś elementy, należy przestrzegać reguł gramatycznych – co jak co, ale o język ojczysty trzeba dbać!

### UWAGA!

W swojej turze gracz może położyć **JEDNĄ** płytkę na polu specjalnym oznaczonym „!” – wówczas czeka go akcja dodatkowa (patrz poniżej). Jeżeli gracz po obowiązkowym odrzuceniu jednej płytki zdecydował się na położenie na planszy obu pozostałych płytek, wówczas tylko jedną z nich może położyć na polu specjalnym – drugą musi położyć na polu zwykłym, a jeżeli nie jest to możliwe, musi jedną z nich odrzucić.

Jeżeli w wyniku dołożenia płytki gracz zamknie tytuł artykułu, **natychmiast** następuje punktowanie (patrz poniżej).

### UWAGA!

Jeżeli gracz położył płytkę na polu specjalnym oznaczonym „!”, jednocześnie zamykając tytuł artykułu, wówczas najpierw następuje punktowanie za zamknięty tytuł, a dopiero później akcja dodatkowa.

### AKCJA DODATKOWA:

Po dołożeniu płytki na pole specjalne (oznaczone „!”), gracz dodatkowo rzuca kością, a następnie, **o ile jest to możliwe**, wykonuje akcję zgodną z wynikiem rzutu:

**PÓŁNAGI AKTOR**

**WIĘZIŁ**

**PRZETWORY**



### Gorący temat

Wylosuj jedną płytkę i umieść ją na planszy. Jeżeli w wyniku tego ruchu ukończysz tytuł, zapisz należne Ci punkty.



### Przeciek

Rozegraj dodatkową rundę.



### Niedźwiedzia przysługa

Usuń z planszy dowolną płytkę.



### Sprzeczne informacje

Usuń z planszy jeden zakończony tytuł.



### Gumowe ucho

Przesuń jedną wybraną płytkę na inne, dowolne pole o tym samym kolorze co przemieszczana płytka.



### Bystre oko

Otrzymujesz jeden punkt.

### UWAGA!

W wyniku akcji „Gorący temat”, „Przeciek” oraz „Gumowe ucho” nie można umieszczać nowych płytek na polach specjalnych „!”.

### UWAGA!

W pierwszej turze każdego gracza nie można umieszczać płytek na polach specjalnych „!”.

Po wykonaniu przez gracza akcji wynikającej z rzutu kością swoją turę rozpoczyna kolejny uczestnik.

Jeżeli gracze wykorzystają wszystkie płytki z zakrytego stosu, wówczas należy wymieszać stos płytek odrzuconych i stworzyć z nich nowy stos do dobierania.

## KONIEC GRY

Gra kończy się natychmiast w momencie, gdy dziennikarze dostarczą pulę 10 gorących tematów i zamkną kolejny numer Extra Faktów. Jeżeli ostatnia, zamykająca gazetę płytka została położona na polu specjalnym, akcja dodatkowa nie jest rozgrywana. Wówczas następuje podliczanie punktów – ten z graczy, który zgromadził ich najwięcej, okrzyknięty zostaje dziennikarzem roku.

## PUNKTACJA

W wariacie Kooperacja punkty przydzielane są w trakcie rozgrywki – zawsze gdy któryś z graczy dostarczy gazecie nowy, gorący tytuł:

- Gracz, który dołoży trzecią płytkę w rzędzie, głośno odczytuje stworzony tytuł i otrzymuje **jeden punkt**.
- Jeżeli w zamkniętym tytule występuje specjalne słowo, gracz otrzymuje **jeden punkt** za każde takie słowo.
- Gracz, który skończy ostatni tytuł, zamykając tym samym cały numer gazety, otrzymuje **dodatkowe dwa punkty**.

Wszystkie przydzielone punkty sukcesywnie zapisujcie na osobnej kartce.

**Redaktor numeru**  
Krzysztof Pietrzak

**Zastępca redaktora numeru**  
Adam Bukowski

**Zespół redakcyjny**  
Jacek Zdybel, Monika Rutowska,  
Malwina Jakóbczyk

**Opracowanie graficzne**  
Wojciech Kubiak,  
Sebastian Goyke

**Opracowanie techniczne**  
Grzegorz Traczykowski



**WYDAWCA**

**Trefl SA**  
ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia  
Polska

**Made in Poland**